

## Opération « Colline Talibane »

### I/ INTRODUCTION

Des rebelles ennemis ont pris position dans de nombreuses caches dans le massif du Donon après avoir effectué de nombreux actes de terrorisme dans les environs et notamment dans la plaine d'Alsace. L'Etat major de l'armée de terre française avec le soutien de ses alliés de l'OTAN, a ainsi donné l'ordre d'établir un avant poste aux abords de la route du Donon (versant Abreschviller) afin de contrôler les déplacements et les incursions des terroristes.

### II/ OBJECTIFS

#### \*Côté OTAN

Ces rebelles sont lourdement armés et n'hésitent pas à s'attaquer à nos forces. C'est pour cela que la première phase de l'opération sera d'affirmer la présence des forces de la coalition dans le secteur en tenant des points stratégiques. La seconde phase de l'opération sera une attaque éclair vers les positions présumées des terroristes et de les détruire.

=> Cette phase du jeu débutera dimanche dès 13h et cloturera l'opération. La réussite de cette mission signifiera une victoire totale de la coalition.

#### \*Côté rebelles

Votre objectif est de ne pas vous laisser débordé par la coalition. Vous devrez à tout prix détruire leurs postes avancés afin de les isoler pour procéder à l'attaque finale. Cette attaque vous donnera victoire totale sur votre ennemie.

#### Mission subsidiaire 1 :

La coalition a installé un petit dépôt de munition mais qui s'avère vitale autant pour elle que pour les rebelles qui auraient grand besoin de ravitaillement en armes. Le dépôt sera symbolisé par une zone délimitée. La démolition du dépôt sera annoncée par l'allumage d'une torche lumineuse rouge.

\*L'objectif pour la coalition est de protéger la zone du dépôt et de tout faire pour que la torche lumineuse rouge ne puisse être allumée par un rebelle, ce qui signifierait la perte du dépôt.

\*Pour localiser le dépôt, les rebelles devront récupérer des documents à travers les différents postes avancés de la coalition. Une fois le dépôt localisé, ils devront le piller et le détruire.

### III/ INFOS COMPLEMENTAIRES

#### 1/ « Out ! »

Dans chaque équipe sera désigné un nombre proportionnel au nombre de joueurs (1 pour 5) de « toutib ». Eux seuls seront capables de remettre en jeu un joueur. ...???Combien de respawn???

Un joueur touché devra immédiatement enlever le chargeur de sa réplique ainsi que mettre sa sûreté. Il reste sur place et signale distinctement sa réplique qui distinguera facilement si il est joueur « out » ou non.

...???Prisonniers???

Si un joueur « out » ne peut être secouru...

#### IV/ CAMPEMENT

Des « zones de vies » seront mis à disposition afin de manger, se reposer,... c'est zones de vies ne seront pas exposés directement à d'éventuelles projectiles cependant il sera fortement conseillé de garder ses lunettes de protection sur soit. Le joueur restera le seul responsable de sa sécurité, cependant l'équipe hôte se donne tout droit de faire respecté strictement des règles de sécurité s'il en juge le besoin.

##### \*Coté OTAN

Il y aura zone de vie à l'intérieur des murs des ruines, réservés aux besoins tactiques (rechargement batteries, billes, repos, briefing,...).

Le bivouac sera situé au niveau de la zone neutre habituelle. Cette zone sera situé en dehors de la zone de jeu.

##### \*Coté Rebelles

Le campement rebelle sera situé sur un plateau rocheux. Il est situé en dehors du terrain officiel. Nous demanderons donc une discrétion ainsi que le respect de la propreté du terrain. Tout feu y sera interdit. Il est fortement conseillé de se munir d'un réchaud à gaz.

##### ~Annexe 2 : Parking

Le parking sera situé en aval du terrain, complètement en dehors des zones de jeu. Le covoiturage est fortement conseillé.